no.622
2000年11/15
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

タイトーがリストラ断行で下方修正

本社ビル売却へ

中央研究所も、また300人退職募る

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は十月二十日、業績予想を下方修正し二年連続赤字になることを明らかにするとともに、①希望退職者の募集、②本社など主な不動産売却の方針を発表した。同社では九七年三月期以降連結決算は作成しておらず、単独のみとなっている。

修正後の九月中間期の売上高は二百八十八億円（五月の前回予想では三百二十億円）、経常損失は十四億円（六億円の利益）、中間損失は十七億五千万円（三億円の利益）と、当初黒字予想だったのが赤字予想になった。

修正後の二〇〇一年三月期の売上高は六百四十億円（七百億円）、経常損失は九億円（三十五億円の利益）、当期損失は十六億円（二十九億円の利益）と、通期でも赤字見通しとなった。

同社によると、市況回復の遅れもあり主力のゲーム場運営（オペレーション）事業で売り上げが伸び悩んだ。また業務用機器、家庭用ゲームソフトでも売り上げが減少したことから、利益面を含め前回予想を下回る見通しになった。

このため下半期で、一層の競争力強化と採算性の向上を図るため、徹底したローコストオペレーション体制の実現と、各事業分野での特性に応じた経営資源の適正配分を進め、業務の抜本的な見直しを行なうことにした。これに伴い希望退職者募集と固定資産の譲渡を実施する。

九月末現在千七百十七人いる全従業員のうち約十七%に当たる三百人の希望退職者を募り、年内に実施する。募集期間は十月三十日から十一月十三日まで。これによる特別退職金など特別損失約十三億円を予定する。人件費負担は約六億円軽減される見込みで、これらは通期業績予想に織り込まれている。なお二〇〇二年三月期以降では人件費負担が年間約二十億円軽減される見通しだ。

固定資産譲渡は財務体質強化のため、今期中の実施を予定している。これを機に、現在横浜の中央研究所にある家庭用ゲームソフト事業部門を、業務用機器事業部門のある海老名工場へ集約し、両部門の連携を図るとともに効率的な開発体制を構築する。また本社部門についても検討中としている。

具体的には、東京・平河町の本社土地・建物（簿価五億千万円）と横浜の中央研究所土地・建物（簿価一億二千万円）を手放す予定だが、譲渡先や譲渡金額などは未定。

本社ビルは七三年七月に完成、七九年以降各地に自社ビルを建設するきっかけとなった。中央研究所は六六年十月に完成、ここから「スペースインベーダー」が生み出された。海老名工場は七九年六月、生産拠点として設けられた。

タイトーではこれら思いきったリストラを実施することにより、二〇〇二年三月期には、売上高七百二十億円、経常利益三十八億円、当期利益三十三億円と黒字回復を図ることができると予想している。

タイトーの単独業績の推移（単位：10億円）
売上高
最終損益
98/3 00/3 02/3（予）

ジャレコ、下方修正

2年連続赤字に

業務用市場著しく後退

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十月二十日、業績予想を大幅下方修正し、通期で二年連続赤字になることを明らかにした。同社は香港パシフィック・センチュリー・サイバーワークス社（PCCW、リチャード・リー会長）の子会社になっており、十月三十日付で社長が交代し、十一月一日付で社名をパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン）に変更する。

修正後の九月中間期の連結業績予想は、売上高が十七億八千万円（五月の前回予想では三十三億円）、経常損失六億二千万円（一億四千万円）、中間損失七億三千万円（一億五千万円）。

また修正後の二〇〇一年三月期では連結売上高が五十七億八千万円（七十億円）、経常損失は六億六千万円（二億円の利益）、最終損失は九億八千万円（一億八千万円の利益）と予想されている。

単独ベースでは、修正後の中間期の売上高が一億六千万円（三億円）、経常損失が六億三千万円（一億五千万円）、中間損失が七億四千万円（一億六千万円）。また修正後の通期売上高が五十二億円（六十五億円）、経常損失が七億二千万円（一億七千万円の利益）、当期損失十億四千万円（一億五千万円の利益）と見込まれている。

同社によると上半期では業務用ゲーム機市場の需要減退が著しかった上に、家庭用ゲームソフト「ドリームオーディション」が予想を下回った。当初計画になかったビール注入器「ビアパーティー」を七月に出荷したものの、全体の販売不足を補えなかったため売上高は当初予想を大きく下回った。このため経費負担が重く赤字幅を広げる。

下半期では家庭用ゲームソフトで新タイトルが増えるため、販売はやや回復する見込みだ。しかし九月五日の第一回第三者割当増資、十一月七日の第二回第三者割当増資のコストと、金沢社長退任に伴う退職金など計六億千五百万円の支払いがあるので、通期は二年連続赤字で、その幅も大きくなる。

OLC、下方修正

消費不況で最終赤字に

猛暑で来園者減少、投資負担もかさむ

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は十月二十四日、業績予想を下方修正し、初の最終赤字になることを明らかにした。これは入園者減少に加え、来年秋開業予定の第二テーマパーク「ディズニーシー」への投資負担がかさむためで、一時的な赤字と見られている。

修正後の九月中間期連結業績予想では、売上高が八百八十四億円（五月の前回予想では九百七十三億円）、経常利益が十三億円（四十二億円）、中間損失が三億円（十四億円の利益）となった。

修正後の二〇〇一年三月期では、連結売上高が千八百八十九億円（二千三十七億円）、経常利益が六億円（六十二億円）、最終損失が十七億円（十二億円の利益）と見込まれることになった。

単独ベースでは、修正後の中間期売上高が八百二十億円（九百八億円）、経常利益が三十八億円（六十六億円）、中間利益が二十二億円（三十八億円）と見込まれている。また通期の売上高は千七百二十五億円（千八百七十三億円）、経常利益は五十二億円（百十三億円）、当期利益は三十億円（六十五億円）と見込まれることになった。

中間期では、長引く不況による個人消費の低迷が大きく影響した上、今夏の猛暑が加わったため、上半期入園者数は予想を五十万人下回る八百万人弱となった。一人当たりの消費も九千四十円の予測より四百円ほど少なくなっており、このため売上高が予想を下回る見込みとなった。

通期でもこうした傾向は続くので、年間入園者数を九十万人下げて千六百二十万人と予想を修正したため、単独では大幅減益の見通しとなった。連結ではさらに「ディズニーシー」投資負担がかさむため最終赤字の見通しとなった（同社は今年三月期から連結決算を作成している）。

業務用AM機市場

わずか2.5%減に

実態と異なる調査結果

JAMMA、AOU、NSAの三協会は、九九年度の実績に基づく「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を九月二十一日発表した。これは家庭用市場も含めたものだが、業務用製品販売高とオペレーション収入を合わせたAM業界の市場規模は八千七十億円で前年比二・五%しか減少していないとしている。

この調査は九三年から三協会の共同事業として「合同統計調査特別委員会」が担当し実施してきているもので、今回で七回目となる。実務はこれまでどおり㈶余暇開発センターに委託し、その費用を三協会で分担した。

調査は今年五−七月、アンケート方式で実施。調査対象は、業務用AM機の製造・販売業者とオペレーター、家庭用TVゲームメーカーの計千百四社で、三百三十五社が回答（回収率三〇・三%）。調査結果を業務用AM機の製品販売高、オペレーション収入、家庭用TVゲーム機とゲームソフトの販売高の大きく三項目に分けてまとめられた。

業務用AM機の製品販売高は千八百七十二億円で前年比五・六%減と三年連続マイナスとなった。うち国内向けは千四百五十二億円で三・〇%減、輸出が四百十九億円で一三・四%減と大きく後退した。

オペレーション収入は六千百九十五億円で一・五%減と二年続けて減少した。製品販売高は実数値だが、オペレーション収入は推計値となっており、実際はもっと低下しているとの声が多い。種類別ではプライズマシンと景品類が伸びたほかは減少し、とくにTVゲーム機の基板タイプの落ち込みが大きい。しかしこの製品販売とオペレーション収入の調査結果はいずれも実態とかけ離れているようだ（**業務用については10めんに詳報**）。

家庭用TVゲームについては、ハードとゲームソフトを合わせた販売高が一兆六百七十八億円で二・三%減となり、これまで堅調に推移してきたのが初めて後退した。うち国内向けが約四千五百億円で九・六%減、輸出は三・八%増加したが伸び率は低下した。またハードは〇・八%増と横ばい、ゲームソフトは四・七%減少した。

家庭用についてはCESAが毎年調査し詳細なデータをまとめており、なぜ三協会が別に調査し、しかも業務用と合わせてAM産業界としているのか疑問視されている。

タイトー、得意先招き

ショー前有明で感謝会

西垣社長、林専務が開発姿勢を説明

タイトーは九月十九日、有明ワシントンホテルで恒例の「お取引先様感謝会」を催し、これに得意先のオペレーターなど二十六名が招かれた。九七年秋から毎年、鹿児島県隼人町で催してきたのを引き継いでの開催で、翌日は千葉のカメリアヒルズCCでTIT親和会の親睦ゴルフコンペも行なわれた。

今回はタイトーのトップ異動後初の会合で、しかもAMショーの直前に行なわれるTIT親和会ゴルフコンペにつながるよう、AMショー会場に近い有明で開かれた。

感謝会で西垣社長が挨拶、「総務、管理担当が長くご挨拶が遅れたが、六月に社長に就任しました。業務用業界の経営環境は相変らず先行きが見えない状況だが、機械に硬貨を投入する客が何を望んでいるのかを考えて開発していきたい。初心に返り、若い人びとに夢を与えられるような開発ができるようにしたいと思っている。私のほか林隆専務、佐藤充昭GM事業本部長と若返り人事を実施した。皆さんのご要望にすぐ応えられる状況にはないかも知れないが、貴重なご意見をいただき、今後とも積極的に夢あふれる製品、コンテンツを提供できるよう、地道に努力していきたいので、引き続きご支援下さるようお願いしたい」と語った。

感謝状贈呈があり、そのお礼としてTIT親和会の内田博会長（友栄社長）が挨拶、「オペレーターとして売り上げ不振で機械を買えない状況にある。最近は特に、良い機械が少ないが、社長交代を機にタイトーで開発を見直すとのことなので、ぜひ良い機械作りを進めてほしい」と述べた。

乾杯の音頭で林専務が挨拶、「今回の感謝会はこれまでと趣向をやや異にしたが、これは新しい態勢でもう一度初心から考え直してみるという気持の表われと見てほしい。私の考えでは、バーチャルの世界でしか味わえない遊びの世界は厳然と存在するし、そういう遊びを求める客のニーズを業務用のゲーム機、ゲーム場のビジネスはしっかりとらえている。その意味でこの業界では勝負していく場所がまだ多くある。力不足ではあるが客の求めているものをつかみ、インカムの高い機械づくりに真剣に取り組んでいきたい」と語った。

アトラクション付き立食パーティーの形式で進められ、佐藤本部長が中締めの挨拶を述べた。

写真はタイトー感謝会で、右上は西垣保男社長、左上は林隆専務、右は佐藤充昭本部長。下は西垣社長が挨拶しているところ

タイトー感謝会で、出席した得意先とタイトースタッフとの記念写真

ナムコ、高齢者向けに

リハビリAM機

ケアプラザ銀の舟に本格設置

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、リハビリ用に改良したAM機などを設置したスペース「リハビリエンターテインメント施設」の企画・プロデュースを本格的に開始し、その第一号施設を千葉市内の民間高齢者ホーム「ケアプラザ銀の舟・検見川浜」内に設置、十一月一日オープンした。

これは同社の"バリアフリーエンターテインメント構想"の新たな展開のひとつで、「ナムコ・ハッスル倶楽部計画」として高齢者向け施設内への設置を提案していく。

「ケアプラザ銀の舟」は同社と提携関係にある㈱民間介護サービス研究所が、新しい形の複合型介護付き高齢者住宅として設置したもの。

リハビリエンターテインメント施設は併設診療所内の約五十六平方㍍のフロアに設置。舟のデッキをモチーフとした演出空間に、舟の舵や帆を揚げるロープ、「ワニワニパニック」や新しく開発した福祉仕様のAM機、家庭用TVゲームやパソコンなどを配置。

九月二十八日に完成披露会が開かれ、介護サービス研究所の梅畑雅信社長は、「高齢者が楽しくリハビリできる施設をめざすことでナムコと共感し、昨年十二月に資本提携した。今後も協力し遊びを通じたリハビリ施設を作っていく」と挨拶。

ナムコの橋口隆二副社長は、「十五年前から遊びのノウハウとリハビリを融合したマシンを開発してきた。今後はリハビリ施設の企画、演出というソフト面も手がけていく」と語った。

中村社長は、「今は映画制作に生きがいを感じており、百本作るのが夢だ。また将来の映画業界を考え、東京芸大と慶応大学に映画学部・学科の新設を希望し両大学に計四億円の私財を寄付した」と述べた。

リハビリエンターテインメント施設導入を喜ぶ（左から）俳優の宍戸錠、介護サービス研究所の梅畑雅信社長、ナムコの中村雅哉社長

特許・実用新案 出願公告・公開

（10月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.jpdl

特許登録

十月三日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、3093466、4－229933。「メダル遊技機」、同、3093538、5－271124。

十月十日＝「シューティング型ゲーム装置及びスクリーン判断方法」、㈱ナムコ（東京）、3095685、8－154865。「コンピュータ化ゲーム装置及び方法」、ジョセフ・リチャードソン（米国）、3096333、0－283169。「ビデオゲーム機、ビデオゲーム機の画像処理方法、及びコンピュータプログラムを記録した記録媒体」、コナミ㈱（東京）、3097837、9－130488。

登録実用新案

十月六日＝「ダンスゲーム用マット型ゲームコントローラ」、土屋工業㈱（東京）、3072286。

特許出願公開

十月三日＝「ゲーム機」、㈱昭和技研（埼玉）、12－271263。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、12－271264。「遊技装置」、同、12－271269。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12－271265㊪。同、12－271266。同、12－271268。同、12－271271。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12－271267。「スロットマシン」、同、12－271270。「景品ゲーム機」、コナミ㈱（東京）、12－271341㊪。「位置情報発信装置およびこれを使用した仮想空間映像表示装置」、ソニー㈱（東京）、12－271342。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12－271343。「ゲーム装置」、同、12－271348。「ビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12－271344。「ゲーム装置」、同、12－271345。「遊戯装置」、日本電気㈱（東京）、12－271346㊪。「ゲームプログラムの構成方法及びその利用方法並びに思考モジュールを記録した記録媒体」、日本電信電話㈱（東京）、12－271347。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12－271349。

十月十日＝「スロットマシン」、ニイガタ電子精機㈱（新潟）、12－279570㊪。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、12－279571。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、12－279573。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12－279574㊪。「コイン受付装置」、同、12－279575。「景品払出ゲーム機」、サンデン㈱（群馬）、㈱バンプレスト（東京）、12－279629。「ゲーム装置、ゲーム制御方法、そのためのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12－279631㊪。「ゲーム装置、キャラクタの行動コマンド管理方法およびそのためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、12－279632。「ゲーム装置、行動コマンドの置換え方法およびそのためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、12－279633㊪。「ゲーム装置、ゲーム表示制御方法、およびコンピュータ読取り可能な記録媒体」、同、12－279637㊪。「ゲーム装置、画像処理方法、そのプログラムを記録した記録媒体」、同、12－279638㊪。「ゲーム装置、表示制御方法、そのプログラムを記録した記録媒体」、同、12－279639。「ゲーム装置、ゲームデータのセーブ方法、およびそのセーブ方法のプログラムを記録した記録媒体」、同、12－279640㊪。「ゲーム装置、ゲーム方法、コンピュータ読取可能な記録媒体」、同、12－279642㊪。「ゲーム装置、ゲーム制御方法、記録媒体、及びコンピュータデータ信号」、同、12－279643㊪。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12－279636。「マルチプレーヤ用ゲーム装置及びハンディ設定方法」、同、12－279644㊪。「ゲーム機及びコンピュータ読取可能な記録媒体」、同、12－279645。「音響装置」、同、12－279646。

NSA設立15周年で

次世代への継承課題に

祝賀会、記念講演などに234人

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長）は九月二十日、東京・後楽の東京ドームホテルで同協会設立十五周年記念祝賀会を開催した。

これは会員およびAM業界三団体の代表らを招き、これまでの協力に感謝するとともに十五周年を祝うもので、講演会と祝宴が行なわれた。二百三十四人が参加。うちAOU十五人、JAMMA八人、JAPEA四人が招待された。会費と宿泊費を無料（会員会社の二人以上は有料）とし、同協会が三百八万円を負担したが、それ以外は会費一万円だった。

内田会長が挨拶し「十五年前、新風営法施行前にSC内ロケは規制対象になるのかどうかが問題になった時、当局と打ち合わせをする窓口として、当時のNAOとは別にSCロケ営業者だけで当協会を設立した。当初は新風営法の解釈を巡って当局との折衝に苦労した。その後業界の状況が変わってきて、とくにここ数年の変化は大きく、売上げが年々減少しているのに加え、景品コストが上がりSC自体の営業時間も長くなるなど経営環境が悪化している。その上、消費税率アップの危惧もある。こういう状況になってくると私のような減価償却が終わった者は役に立たなくなり、時代の変化に柔軟に対応できる若い世代に任せたほうがよい。その意味で今後の協会活動は青年部会が中心となって担っていくものと思う」と述べた。

青年部会の吉川直人代表幹事（㈱サンエイ社長）は、「青年部会発足当初は主体性がなかったが、今では部会独自の活動ができるようになったと自負している。AM業界は社会的認知度が低かったが、SCの分野ではAM施設がないSCは考えられないほど地位が向上している。青年部会は研修、勉強の場としての活動を続けることにより、SCロケ業界の発展に尽くしていきたい」と語った。

来ひんとしてAOUの入江昭造会長は、「十五年間、業界に貢献してきた功績は高く評価される。内田会長が発足以来会長を務めてきたのは大変なことで、それは会長の誠実な人柄によるものと思う。AOUとNSAの業界は同じようなものなので、いつの日か両協会は合体しても不思議ではないと考えている」と挨拶した。

また会場を提供した㈱東京ドームの林有厚社長は、「私は十五年前、NSA設立時から会員となっている後楽園ロコモティヴの社長を務めていた。今日NSAが確かな基盤を築き上げたことは賞賛に値する。今業界には大きな変革の波が押し寄せ、IT革命などテクノロジーの急速な進化がゲーム場の形態に影響を与えようとしている。しかしデジタル化、ハイテク化だけがアミューズメントの本質ではなく、触れ合いや共感というアナログ的な要素も大切だ。これらを調和させて新しい娯楽事業を創造していくのがNSAの使命ではないかと思う」と語った。

記念講演会は、石原結実医学博士が「ガンは血液で治る」と題し約一時間講演した。不摂生、運動不足では血液が汚れるので、ガンにかかりやすくなるなど語った。

この後会場を移してパーティーが開かれ、JAMMAの柿原会長が乾杯の音頭をとり、JAPEAの山田三郎会長が中締めを行なった。

NSAは八五年一月設立。当初は新風営法施行に伴う解釈基準についてSCロケの対象外を求める陳情を精力的に行なった。その後「メダル機に関する営業要領」など自主規制の制定、SCロケの実態調査などを独自に行ない、また共同購入、国内外のAM施設視察などを実施してきている。

NSA設立15周年記念祝賀会にて、左上は青年部の吉川直人代表、右上はNSAの内田博会長、右下は東京ドームの林有厚社長、下は会場のようす

会場を移して開かれたNSA設立15周年祝賀パーティーのようす

大阪地裁、和議を

ユウビスに認可

メーカー、OPの協力で

一月に和議申請した㈱ユウビス（東大阪市川俣、川楠俊太郎社長）に対し、大阪地裁は十月二日、和議債権の七五%カットなどを条件とする和議を認可した（官報には十月十八日掲載された）。残り二五%については認可が確定して一年半後から毎年三・一二五%を八年間かけて返済していく。

和議債権は約二十二億円で、うち川楠氏がユウビスに対して持つ約七億円については、それ以外の約十五億円に関する和議が終了した後に実施する、などの条件もある。

同社は七一年六月創業のシンコー娯楽産業をもとに、七三年十二月に㈱カワクスとして設立され、九二年二月に現社名となった業務用AM機の有力ディストリビューター。九七年七月に取得したアイレム㈱（翌年㈱アピエスに改称）は、九九年四月アトラスに売却した。

ユウビスが和議申請に至ったのは、不況に伴う業績悪化が主な原因で、申請とともに再建へ向けて経営改善策を次々と進めた。和議は一月十七日に申請し、七月七日に大阪地裁は和議開始を決定。十月二日に開かれた債権者集会で和議条件が可決されたのを受け、和議認可を決定した。

ユウビスは主に商品を仕入れて販売するディストリビューターであることから、和議認可は困難とされてきたが、仕入れ先のメーカー、販売先のオペレーターが具体的に協力姿勢を示したことによりやっと認可されたことになる。

「カプコン対SNK」で

梅原君が1位に

TGSで決勝戦を開催

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は九月二十四日、TV格闘ゲーム「カプコンvsSNK」による全国ゲーム大会「ザ・ミレニアムファイト2000・チャンピオンシップ」の決勝戦を、東京ゲームショウ00秋の同社小間で開催した。

予選は七月三十日－九月十七日、業務用と家庭用「ドリームキャスト」（DC）ソフトのいずれかを使用し、さまざまな形で行なわれた。同社やSNK、セガ社のゲーム場を中心にゲームソフトショップなども含む全国十九ヵ所、またネオジオワールド東京ベイサイド、大阪と東京での各イベント会場での大会、これにDCによる通信ネット対戦を加え、延べ千五百名が参加した。それぞれから上位一－三名を選出し計三十二名が決勝に進出した。

決勝大会は業務用を使用したが、DCと連動できる同社「C型パネル」キャビネットを使い、DCでの隠しキャラやDCコントローラーも使用可能とした。トーナメント方式で、相手チームキャラすべての体力ゲージをなくせば勝ちとなる。

その結果、新宿スポーツランド西口店選出の梅原大吾君（一九）が見事優勝、準優勝は東京大会選出の野田龍太郎氏（二二）、三位は東京大会選出の大貫晋也氏（二〇）となった。いずれも東京都在住。優勝者にはトロフィーとデジタルビデオカメラ、準優勝者には楯とポータブルDVDプレーヤー、三位にはデジタルカメラ、またそれぞれに開発者のサイン入りポスターが贈られた。

最後に船水紀孝常務が挨拶し、同ゲームの続編「カプコンvsSNK2」（仮称）を開発することを決めたと述べた。

「カプコンvsSNK」ゲーム大会で上は上位3人（中央）の入賞者ら

トーセ、8月期

好調に増収 増益続ける

ほとんどが家庭用

㈱トーセ（本社京都、斎藤茂社長）は十月十二日、八月期決算（連結・単独とも）を発表、増収増益とした。連結決算は初めて作成した。

八月期の連結売上高は三十三億五千九百万円、経常利益は八億二千九百万円、最終利益は九億二千万円だった。上海の東星軟件、国内のティーネットの二子会社を含む。

品目別売上高は、家庭用ゲームソフトのうちROMカードが十億五千百万円、同CD－ROMが十九億三百万円、業務用TVゲームが一億八千七百万円、その他が二億千六百万円。

業績予想では、二〇〇一年二月中間期の売上高十二億七千三百万円、経常利益一億八千四百万円、中間利益一億七百万円を、また同八月期の売上高三十三億六千万円、経常利益九億二千万円、最終利益五億三千五百万円をそれぞれ見込んでいる。

なお単独決算では、売上高が前年比二六・六%増の三十三億五千九百万円、経常利益が一二・二%増の八億七千万円、当期利益が三〇・六%増の四億六千万円となった。

東京ゲームショウ秋

重なる日程で来場者増

PSとPS2用がほぼ半数を占める

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催の「東京ゲームショウ00秋」が九月二十二－二十四日、千葉の幕張メッセ（1－8ホール）で開催され、ユーザーなど十三万七千四百人が訪れたが、目標の十五万人には届かなかった。

家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年にスタート、九七年から年二回開催で今回が九回目となるこの展示会で、出展社はこれまで最小の前回よりさらに三社減の六十三社となり、総小間数も前回の千二百九十五小間から千六十六小間へと大きく減らした。セガ社、スクウェアなど主な出展社が出展しなかったことによるが、展示会運営にはほとんど影響はなかったとされている。

初日のみビジネスデーとし、流通関係者らを招待した。後の二日間は従来どおり一般客に有料で公開した。初日はAMショーの二日目に当たり、業務用と家庭用の両方を手がける出展社らは手分けすることになったが、二日目はAMショーの一般公開日と重なっていることから、相乗効果も期待されたもののAMショーでは四〇%減となった。

東京ゲームショウ00秋の来場者数は前回より約五千七百人増で、うちビジネスデーは五・七%増の一万九千八百六十八人、一般公開日は四・一%増の十一万七千五百三十二人だった。事務局では、ユーザー志向が多様化している中、特別な発表もないのに来場者増となったことは心強いとしている。

東京ゲームショウ00秋で、上はナムコ、下はカプコンの小間のようす

展示ソフトは全体で三百三十四タイトル。機種別では、「PS」二八%、「PS2」二〇%のふたつでほぼ半数を占め、「PS2」への順調な移行を示したが、「DC」五%はセガ社が出展しないこともあり半減した。また携帯電話「iモード」用が初参加で四%を占めた。他は「GB」一五%、パソコン用九%、「GBアドバンス」五%、「WS」四%、「N64」二%などとなっている。

ジャンル別ではアクション、シミュレーション、ロールプレイングの順となっている。今回は出展社の要望から、試遊のみを目的に展示する「ベンチャーブース」や、ネットワーク専用の「ネットワークエンタテイメントコーナー」を中央に設けたほか、従来どおりキッズコーナーと物販コーナーも設けた。

AM業界関係の出展では、カプコンがPS2用「鬼武者」を中心に、DC用「カプコンvsSNK」などを出品。業務用「カプコンvsSNK」によるTVゲーム大会を三日目に開いた。

ナムコはPS用「テイルズオブエターニア」をメインに、同「カムライ」、PS2用「モトGP」など出品した。

タイトーはPS2用「グレイテストストライカー」、「麻雀宣言叫んでロン」など出品。PS2用では音声認識コントローラー対応となっている点をアピールした。業務用は「現場でガンガン」を設置。

コナミはPS2用「キーボードマニア」、「実況G1ステイブル」など二十一タイトルと、PS用、DC用など、計五十タイトルを一挙に公開。業務用は「ダンスマニアックス」を設置した。

サミーはDC用「ギルティギアX」などを出品。ジャレコはPS2用「キャリア」など。テクモはDC用「デッドオアアライブ」、PS2用「ユニソン」など。サンソフトはPS2用「上海フォーエレメント」など出品し、PS2でインターネットを利用できるソフト「エンジョイマジック」を展示した。コンパイルはGB「ぽけっとぷよぷよ～ん」を出品した。

彩京とセタはベンチャーブースに出展し、それぞれPS2用ソフト「いくぜ！温泉卓球」、「井出洋介の麻雀家族2」を出品した。アトラスはキッズコーナー、物販コーナーだけ参加した。

海外出展コーナーでは韓国インターゾーン21社が業務用音楽ゲーム機「ACパーカス」を展示した。

なおPCコーナーにマイクロソフト社が出展したが、「Xbox」の動きを示す展示はなかった。

キャンペーンガールに

伊藤さんら選ぶ

ナムコ、さいたま生協の催し参加

ナムコは、新CG基板「システム246」使用第一作のドライブゲーム機「リッジレーサーVアーケードバトル」の十一月発売を前に、同機のキャンペーンガール二人をオーディションにより九月二十三日選考した。また十月十四－十五日、生活㈿さいたまコープ主催イベント「スーパーフェスタ2000」に同機を設置しPRした。

キャンペーンガールのオーディションは八月一－三十一日、公募により百三十四名が応募。うち一次審査で二十名、二次審査で五名を選び、最終審査をAMショー会場の同社小間で行なった。最終審査は販売企画部の竹内哲郎部長らが審査員となり、審査した。

その結果、伊藤博子さん(二二)がグランプリ、杉山まどかさん(二〇)が準グランプリに選ばれた。二人とも東京都在住。グランプリには賞金二十万円、準グランプリには「PS2」が贈られた。二人は十一月から同機の広告やポスター、イベントなどに起用される。

キャンペーンガールの伊藤博子さん（右）と杉山まどかさん

「スーパーフェスタ」は、さいたまコープ開業三十周年記念イベント。ナムコは会場内に設けられたAMスペースに同機二台と「ミリオンヒッツ」一台をフリープレイで設置。またネット販売する同社オリジナルの特製ポータブルキックスケーター「リッジレーサー2001タイプR」を展示した。

なおAMスペースには同社のほか、タイトーがプライズマシンなどを設置した。

同フェスタは物産展やライブステージなどがあり入場無料。ファミリー層を中心に二日間で八万人が来場した。

「スーパーフェスタ」AMスペースへの参加のようす

TGS開会式で

幅広い遊び基調

上月会長がコンセプト語る

「東京ゲームショウ00秋」の開会式は2ホール会場入口で行なわれた。上月会長が挨拶し、「今回は、子どもから大人まで楽しめるのがゲームだというコンセプトに基づいている。ゲームはすでに生活の一部として私たちの生活の中に浸透している。数ある身近なレジャーの中でも、自分から能動的に体験できる唯一のものである。今回九回目を迎え、一般客も累計で百万人を突破すると見られており、知名度も向上した」と語った。

来ひんとして通産省、情報処理振興課の木村雅昭課長は、「海外からの出展もあり、国際的にも知名度の高いイベントとなった。世の中はITブームで政府も沖縄サミットでIT戦略会議など参加し、すぐに効果が上がるわけではないが、官民挙げてITに取り組んでいる。今後はソフト／コンテンツの時代と言われている。日本はソフトウェア分野で遅れをとっているが、ゲームソフトだけは国際競争力のある数少ない分野だ。ネットワーク化にも対応している。さらに魅力的なコンテンツを提供し、名実ともに品質の高いネットワーク社会の構築に向けて貢献することを期待している」と述べた。

東京ゲームショウ開会式でのテープカットのようす

ナムコが福祉機器展に

福祉AM機出品

障害者が楽しめるよう

障害者や高齢者向けの各種福祉機器の展示や情報を提供する展示会「第二十七回国際福祉機器展」（㈶保健福祉広報協会主催）が九月十二－十四日、東京ビッグサイトで開催され、これにナムコが出展し福祉仕様AM機などを出品した。同社出展はこれで十五回目となる。

この展示会は福祉機器の普及を目的に、入場無料で毎年開かれているもの。今回は海外百十二社を含む六百三十二社が出展し過去最大規模となった。会期中入場者も前年を少し上回る延べ十二万人を数えた。

国際福祉機器展で障害者向け機器やAM機を展示したナムコの小間

ナムコは高齢者向けAM機"リハビリテインメントマシン"と障害者向け福祉機器を出品した。AM機は、握力が弱くてもプレイできるようハンマーの形と重量を変えた「ワニワニパニック2」、表示速度を遅くしリハビリの要素を加えた「30テスト」、車イスでもプレイできる「ファミリーボウル」。また福祉機器はセンサー入力で文章を作成し音声が読み上げる装置「パルパルマルチ・バージョン30」、キー入力で文章を作成する「トーキングエイド」とその周辺機器として一つのスイッチ操作の「オートスキャン」と大型キーボードを展示した。

また福祉機器の販売会社であるパシフィック・サプライが、ナムコの福祉用AM機「ゲートボール倶楽部」と「ワニワニパニック」を紹介した。

静岡県協、例会

教育委と話合い

寺田玩具のケースを検討

静岡県アミューズメント協会（星谷清重会長）は九月二十七日、御殿場高原ホテルで九月例会を開き、県内の一部の小中学校が生徒のゲーム場への立入りを全面禁止していることについての対応などを話し合った。

ゲーム場への立入りを禁止しているのは静岡県磐田郡西部（磐西地区）の小中学校で、同地区のオペレーターである寺田玩具からこの問題が提起された。

同社によると磐西地区教育委員会は今年の夏休み前の会合で、ゲーム場への生徒の立入りを全面禁止し、カラオケボックスとボウリング場は父兄同伴以外は立入り禁止とすることを申し合わせた。教育委員会ではゲーム機自体には問題はないが、ゲーム場には暴走族など不良がよく集まるので問題がある、という見方をしているとのこと。そこで同社は教育委員会の代表と話し合って健全性を訴え、不良が集まるという裏付けの呈示などを求めたところ、教育委員会は十一月の会合で再検討することにしたそうだ。

同例会ではいろいろな意見が出されたが、協会としての対応をまとめるには至らず検討課題とされた。

このほか同協会員のAOU全国大会の参加費（一人二万五千円）は同協会が負担すること、ゲームの日に二ヵ所の福祉施設にAM機を設置することなど決めた。また会員による中古機売買情報の紹介などがあった。終了後は懇親会が開かれた。

ネットゲームの

日本システムサプライ倒産

民間の信用調査機関調べによると日本システムサプライ㈱（本社大阪府吹田市江坂町、河村克己社長）が十月十二日に自己破産を申請し、大阪地裁は同十三日、破産宣告した。負債約十四億円。

八五年九月設立のパソコン周辺機器販売会社だが、九一年からPC用ゲームソフト開発メーカー。最近ではネットワークゲーム「ライフストーム」シリーズを開発した。今年二月期の売上高七億四百万円。開発費などの投資負担が大きすぎた。

人事異動

コナミ

（10月1日）兼CP事業本部カードゲーム事業部長、CP事業本部CP事業部長霜出健治

▼機構改革＝CP事業本部にカードゲーム事業部を新設

（10月19日）兼業務推進本部ライセンス統括部長、取締役執行役員専務業務推進本部長稲富英利

▼機構改革＝業務推進本部にライセンス統括部を新設

ジャレコ

（10月30日）会長、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン会長喜吉憲▽社長、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパンCEOトッド・ボナー▽取締役、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン取締役鮎川純太▽同、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス副会長フランシス・ユエン▽同、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス業務執行取締役アレクサンダー・アンソニー・アリーナ▽退任（社長）金沢義秋

事務所移転

三珠産業㈱＝青森県弘前市大字駅前町二番地一、☎（0172）31－2711、稲垣文之社長。

㈱コナミアミューズメントオペレーション＝東京都新宿区西新宿六丁目五の一、新宿アイランドタワー34F、☎3343－0573。

論潮

続く不始末

今年のAMショーでショー委員会が、インタックジャパンが韓国アミューズワールド社製「EZ2ダンサー」を出品するのを禁じた事実について、ショー委員会事務局の責任者である（はずの）高橋和治JAMMA専務は事実は本紙が伝えたとおりであるとした上で、（文書上の）ショー委員会で承認されたことなので、この件に関する関係資料は公表しない、と述べている。つまり報道機関にも渡さない、非公開にするという意味である。もちろん「EZ2ダンサー」の出品を拒否した、という処理について、ニュースレリースは出ていない。

反対にインタックジャパン、韓国のメーカー協会であるKAMMAからはニュースレリースが出ており、事実を示す文書も添付されている。さてどちらがより説得力があるか、は情報公開の原則からすれば明らかであろうと思われる。

ショー委員会は根拠としてショー出展規定にある「著作権等の知的財産権を侵害するもの。またはその恐れのあるもの」に抵触すると判断した、としている。だから具体的にどう判断したのかが問題になるのである。

JAMMAは九九年四月の理事会で、「C&C憲章」が精神規定にすぎないことを明確にした上で、知的所有権紛争については当事者が法令に基づいて裁判所で争うべきことであり、JAMMAは一切関与しない――との姿勢を示している。にもかかわらず、今年のAMショーでは、「おそれがある」のを盾に出品禁止という処理をしたのだ。

AMショーでは似たようなコンセプトのAM機が出品されることがよくあるので、今回のショー委員会のような判断をすれば、いくらでも出品拒否が行なわれるおそれが出てくる。そういう可能性を十分考慮した上で、今回出品を禁止したのかどうかは疑わしい。○×式の回答をファックスで集めるような文書委員会では、とても議論されたとは言えない。常識もなければ権威もない、そういう協会に価値はない。

AMOA・EXPO'00　AMOA・EXPO'00　AMOA・EXPO'00

AMOA・EXPO'00　AMOA・EXPO'00　AMOA・EXPO'00

回復のチャンス求め ネット接続の例増加

AMショーになかった新作ゲームや日本で育たない映像シミュレーター

英国の業界誌「インターゲーム」によると、国際的に重要な展示会は英国ATEIと米国IAAPAショーのふたつだけで、米国AMOA／ファンエキスポやJAMMAショーなど九つは重要な地方ショーとなる。これには香港AAE、米国ASI、イタリアENADA、スペインFER、インドIAE、ドイツIMA、台湾TAMA・GTIが含まれる。その他ロンドンプレビューなど九つは国内ショーと説明されており、AOUエキスポはこれらいずれにも含まれていない。

国際的な展示会について、「インターゲーム」がどう評価しようが自由ではあるが、かつてはAMOA、ATE、AMショーが世界三大ショーと呼ばれていたことからすると、ずいぶん様変りしたものである。しかしAMOA、AMショーがASI、ENADA、FER、IMA並みと見られても仕方ないかも知れないが、AAE、IAE、TAMA、GTI並みと見られて、主催者団体である日米の協会はどう思うのか知りたいところである。それほど日米の展示会は、それぞれレベルの差、システムの違いがあるが、後退しているのは事実と言えよう。

米国ではAMOAエキスポとファンエキスポが隣り合わせで開催されるのは、昨年に続いて二度目になる。しかもファンエキスポは、これまでリードエキジビション社が所有していたが、今年六月からIELAI（五〇%）、AAMAとAMOA（各二五%）の三協会による共同所有となった。このため単なる併催ではなく、かなり密接な協力関係が築かれた。

しかし出展ルール、登録入場システムはいずれもしっかりしており、重複することはない。一方で登録すれば、両方に入場できるし、ふたつのショーの垣根もない。もちろん業界関係者だけが登録できるトレードショーであって、一般に公開されていない。

ただし今回は日本のAMショーと日程が完全に重なった。米国のショーが先に日程を決めていたが、JAMMAでは九月開催となるとこの日程でしか会場がとれないことから、重なることを承知で決めたためである。従って日米両方のショーに関係のある人たちは、手分けするか、途中で太平洋を越えるしかなかった。それぞれの展示会の価値を低くする、同じ日程での開催は避けるべきだし、かつての国際会議共同声明にもそのことは明記されているのに、避けることができなかった。日本のAM業界でのリーダーシップの欠如、事務局の能力のなさが見られる。

ネット利用増加

今回のAMOAエキスポには二百六社（昨年は百八十一社）が六百小間（五百四十二小間）に出展。ファンエキスポには二百三十六社（二百五十六社）が五百十一小間（六百三十一小間）に出展。合計すると四百四十二社（四百三十七社）が千百十一小間（千百七十三小間）に出展し、規模は維持した。

TVゲームブームが続いたころからすると、AMOAエキスポだけでこれぐらいの規模だったのに、FEC向けのファンエキスポと合わせなければ展示会としてのスケールも維持できなくなったわけである。

業務用AMゲーム／乗物機の業界は日米ともに不振が続いている。しかし、日本では消費不況、ゲーム離れが原因とされるのに、米国では消費は好調なので原因がはっきりしない。業務用ゲーム機にしかない面白いゲームというのが少なく、次第にゲーム機離れ現象を起こしているためなのかも知れない。少なくとも外装や内装にコストをかけるようなビジネスは、ゲーム場では難しいという見方がある。TVゲームが出現した七二年より以前の状況をもとに、再検討が必要かも知れないのである。

出展傾向では今回、インターネット利用がゲーム機、ジュークボックスで一段と強調された。インクレディブルテクノロジー（IT）社の懸賞金付トーナメントが成功を収めていることも多少影響している。独自のインターネット端末「アルターネット」を紹介するユーウィンク社のほか、ジュークボックスのロウ社と協力していくイーキャスト社などが目立つ。メリット社、スターンピンボール社などゲーム関係、NSMアメリカ社などジュークボックス関係で、ネット接続のメリットが示されている。

ネット接続の試みはこれまでも多く紹介されてきたが、成功したためしがないのも事実。これまでは先走りすぎで、今回のは間違いないと言い切れるかどうか、その結果はさらに待たなければならないようだ。日本ではセガ社「ネットアット」の試み以外に、具体的な例は少ないが、米国ではさまざまな試みが行なわれており注目される。

披露された新作

AMOAエキスポとファンエキスポの出展内容は似たようなものだが、前者にはゲーム機、乗物機、ジュークボックスなどが多く、後者にはシミュレーター、中型乗物機などが多いという違いがある。

TVゲーム機は日米の新作のほか、今回は韓国製品が多数出品された。米国製ではミッドウェー社が、「ザ・グリッド」、「CARTフューリー」まで会場で出品した。会場で見せず、ホテルで関係者だけにドライブゲームの新作「アーティックサンダー」を披露した。

ガンゲーム「ディアハンティングUSA」で成功したサミーUSA社もスイートルームで、次作「ターキーハンティング」を披露した。

IT社はサミーUSA社の成功を追うようにガンゲーム「ビッグバックハンター」を会場で出品した。順に言えば、鹿がヒットし、これを雄鹿で追うのを、今度は七面鳥で迎え撃つことになる。

IT社は懸賞金付きトーナメント方式をさらに進めるべく、「ゴールデンティーフォー」まで出品した。

セガUSA社は、米欧向け新作「エイリアンフロント・オンライン」、「ロイヤルランブル」を披露したほか、AMショーに出品した「コンフィデンシャルミッション」、「ストライクファイター」なども出品。新作ラッシュとなった。

「エイリアンフロント・オンライン」は軍隊かエイリアンを選び相手をやっつけるもので、56Kモデムで接続し四人対四人で対戦するネットゲーム。「ロイヤルランブル」はWWFのプロレスゲームで、これも米欧向け。

ナムコ・アメリカ社は二十年経ってもなお需要の多いことから、「ミズ・パックマン／ギャラガ」を出品した。すでに元の基板はロケーションにも少なくなっており、二ゲームでの再登場となる。新作は「リッジレーサーV」、「ミスタードリラー2」まで紹介した。

コナミ・オブ・アメリカ社は「コードワン・デスパッチ」、「サイレントスコープ2・ダークシルエット」までと音楽ゲーム機を出品。

カプコン・コインオプ社は「カプコンvsSNK」と、ミッチェル「マイティ・パン」を披露した。SNKの代理店であるアップルフォトシステム社は「キング・オブ・ファイターズ2000」までネオジオソフトを紹介した。SNKの米国子会社はもうない。

アトラス・ドリーム・エンタテインメント社は当初出展を予定したが、出展していない。

勢いある韓国勢

韓国勢はグループ出展と単独出展があり、前者ではマルチメディアコンテント社「ベンハー」、ドットエース社「クローンモーション」、アンダミロ社「パンプ・イット・アップ」、アイソリューション社「NANTA2000」など、単独出展ではシムワークス社「スパンク・ゼム」（尻叩き占い）などが目立った。

日本と異なり韓国では、こうした業務用ゲーム機分野に対して政府が大幅な経済的支援をしており、開発の勢いは日本以上となっている。これらの製品の多くはAMショーでも出品されており、輸出産業になることが期待されている。ただ現状では、韓国のゲーム開発は、いぜん途上段階にあり、日本のレベルとの間を埋めるには年月がかかると見られている。しかし韓国からヒット作が生まれる可能性は次第に大きくなってきた。

TVゲーム以外のエレメカアーケードゲーム機の筆頭は、かつてフリッパー（ピンボール機）がトップだったが、昨年十月ミッドウェー社がウィリアムズ社とバリー社ブランドのフリッパー生産を打ち切って以来、スターンピンボール社だけになってしまった。

今回スターンピンボール社は、IT社の懸賞金付きトーナメント方式を利用した新作フリッパー「シャーキーズ・シュートアウト」を出品した。ビリヤードをテーマにしたそこそこのレベルのフリッパーだが、電話回線に接続できるコネクター付き。

もう一社、イリノイピンボール社が出展、「プールプレイヤー」を出品

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）フランク・コゼンチーノ副社長、中南米担当のエミーロ・キャブレラ氏

サミーUSA社の小間で（左から）鈴木義治社長、リック・ロカティー副社長と新作「ポケモンキャッチ」

会場内の国際パーティーで（左から）高井商会の高井一美社長、フィルモアの森田登志喜社長、メキシコとカナダの業者

プライズゲーム機「ピクシープライズ」のフロント部分

ナムコ・アメリカ社が出品した「ミズ・パックマン／ギャラガ」（2イン1タイプ）を試す人が絶えない。それほど人気があるので、需要に応えたもの

ハイパーボウル・ジュリアン社の「ハイパーボウル」はファンエキスポに出品された。大画面スクリーンを見ながら、実物大のボウルを回してプレイする

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）スティーブ・ブラッツピーラー副社長、久保園隆氏。メインは「カプコンvsSNK」

SNKの米国代理店であるアップルフォトシステム社の小間で（左から）アレン・ワイズバーグ社長、ロバート・ダグラス副社長

本当にメーカーになるのか注目されるイリノイピンボール社の小間のようす。試作品「プールプレイヤー」は未完成だった

セガUSA社の小間で披露された「エイリアンフロント・オンライン」は、4台リンクされておりネットゲームを強調した

音楽ゲームでコナミに対抗するアンダミロUSA社など、韓国系メーカーはグループ出展した。写真右手は「NANTA2000」

コナミ・オブ・アメリカ社の小間で、メインは新作「コードワン・デスパッチ」。音楽ゲーム機も出品されているが、米欧では日本ほど注目されない

AMOA・EXPO'00

AMOA・EXPO'00　AMOA・EXPO'00

ライドファン・シミュレーション社「スカイグライダー」。子どもたちはこういうのが好きだが…。

したのが話題になった。同社はフリッパー愛好家のジーン・カニンガム氏が今年五月ごろ設立したもので、すでに生産をやめたメーカーのフリッパー製造権を持っているという。「プールプレイヤー」はカプコンピンボール社「ブレイクショット」を生き返らせたものと言うが、実際にはまだプレイできない状態だった。

注文が集まれば生産する、という風変りな仮設メーカーで、将来的にうまく製造できるかどうか明らかではない。しかしカニンガム氏は、やっていけると断言する。

フリッパー以外では、景品交換のクーポン券が出てくるリデムプションゲーム機と、クレーンなど直接景品が払い出されるプライズゲーム機がほとんどで、昔のようなリプレイ（再ゲーム式）はない。プライズゲーム機では、ICE社の小間に出品されたピクシーゲームズ社「ピクシープライズ」と、ベンチマーク社が出品した「アイボット」が注文された。

「ピクシープライズ」は二人用で、景品カプセルを運ぶウィールの動きに合わせて、タイミングよくボタンを押すとカプセルが払い出されるもの。払い出されると一番上のところでカプセルが補充される。元ウィリアムズ社のマイク・ストロール氏が特許を持つとされている。

「アイボット」はゴルフボールぐらいのロボットの目玉を、操作レバーを使ってロボットの目のところにうまく落し込むというスキルゲーム。リデムプション仕様が基本だが、景品払い出しバージョンもある。デザインがいかにも近未来ふうだが、ゲームは極めてオーソドックスというので注目された。

プライズゲーム、リデムプションゲームは多数出品されているが、ゲーム自体が面白いと言えるのはわずかしかない。最近はメダルを転がして標的ないしセーフ穴に入れるというタイプも出てきている（今回IT社が出品した「ロードキル・グリル」など）が、面白いゲームとは言えない。斬新なアイデアで面白いゲームを創り出すはずのエレメカアーケードゲームの行き詰まりを感じさせるほどである。

ベンチマーク社「アイボット」を業者が試しているようす。これまでにないタイプのコンセプト、アイデアのリデムプションゲーム機

インクレディブルテクノロジー（IT）社の「ビッグバックハンター」は、サミーUSA社「ディアハンティングUSA」の対抗商品（上のサミーの看板は離れたところにある）

面白さがキメ手

ユニファイド・サイエンス・アドバンメント社（USA）は動力を使わないゲーム「トツーマ」で知られるが、新作「タカタ」を今回出品して驚かせた。これは対面式で間にあるボールを自分の側に移動させるべく、そのボールの支えを手前の押しボタンで操作するもの。相手との争いとなる。やたら体力を使うゲームだが、面白い。

ツナミ・ビジュアルテクノロジー社は「バンパーボール」を出品したが、着想は悪くない。これはPCゲームに接続し、コントローラーと座席を含むカプセルがゲーム進行に合わせて3方向に動くというもの。カプセルは半透明。ただ業務用で応用できるかは疑問がある。

スターンピンボール社「シュートアウト」。モデムによるネット接続ができる

USA社が「トツーマ」に続いて発表した「タカタ」。プレイヤーがボタンを下げると、その位置の支えが上がり、ボールが移動する

映像シミュレーターはファンエキスポ会場を中心にけっこう出品された。うちイルージョン社のパラシュート降下シミュレーター「ジャンプゾーン」は、大規模ゲーム場などに導入され成功している。

ライドファン・シミュレーション社の「スカイグライダー」も注目された。これは腹ばいになって顔の下のモニターを見ながら操作するグライダー・シミュレーター。同社ではコックピット式の「サイバーファイター」も出品した。

これらの映像シミュレーターは基本的に、IAAPAショーが主な披露場面となるが、サイズが小さいものはファンエキスポやAMOAエキスポにも出品される。ただし実際ロケーションに設置するには、映像ソフトウエアがそれほどでもないというのが多く、なかなか市場としては成長しないのが現状。しかし、日本ほどひどくはない。

これも実際に利用するプレイヤーの立場に立って見れば簡単なことである。外観や動作がどれほど素晴しくとも、内容が面白くなければ、単なる映像シミュレーターふうの装置にすぎない。外観やメカのスペックに惑わされるというか、勝手に満足して、内容がどうしてもなおざりになる。しかも映像ソフトの内容はいいものを作ろうとするとやたらコストが高くつくので、できるだけ考慮しないことになる。これでは良いものはなかなか出来ない。

AMOAエキスポ、ファンエキスポでは展示会だけでなく、総会やセミナーなどの会合も開催される。初日の夜は、出展社の合同パーティーではなく、伝統ある業界のレセプションが開かれる。

AMOA賞の受賞式は初日の午後二時、会場内で行なわれた。また二日目の夜は、米国以外からの来場者を招く小さなパーティーが会場内で催された。AMOAの年次総会は三日目の午前八時からホテルで開催された。

以前と比べるとAMOAエキスポは弱体化しているが、それでも参考になることはいぜん多い。

TVゲーム部門でAMOA賞を受賞したメリット社は、卓上型（カウンタートップ）のミニゲーム機がメインだが、ネット接続を進めることを強調した

ノーラン・ブッシュネル氏が推進するユーウィンク社は、さまざまな端末機を用意し、インターネット応用のエンタテイメント・ビジネスを呼びかけている

3協会調べ「ＡＭ産業界の実態調査報告書」

業務用8千70億円に3年連続で市場縮小

99年度実績に基づきＡＭ機業者302社が回答

業務用ＡＭ機の市場は製品販売高とオペレーション収入がいずれも減少し、合わせて八千六十七億円で前年比二・五％減となり、三年連続で縮小した。これはＪＡＭＭＡ、ＡＯＵ、ＮＳＡの三協会が九月二十一日発表した「九九年度アミューズメント産業界の実態調査報告書」で明らかにしたもの。

この調査は九九年度(二〇〇〇年三月期)の実績について各社へのアンケート調査(二〇〇〇年五月十日－七月二十五日)を行ない、その結果をまとめたもの。家庭用分野を含む千百四社を対象に実施し、三百三十五社から回収した。うち業務用分野はメーカーと販売業者が七十四社、オペレーター二百二十八社の計三百二社となっている。

ＡＭ機の分類は、前回からＴＶゲーム機を音楽ゲーム機とその他に分け計十種類で、従来どおり硬貨作動式乗物機以外の中大型遊園施設やカラオケ関係は調査対象から外している。

調査項目は多岐にわたるが、報告書では前回と同様に業務用ＡＭ機の製品販売高、オペレーション収入、家庭用ＴＶゲーム機とゲームソフトの販売高――と大きく三つに分けてまとめてある。

ＡＭ機販売高5・6％減

業務用ＡＭ機の販売高については、推計ではなく調査結果の数値をそのまま使用している。それによると千八百七十二億円で前年比五・六％減と三年続けて減少した(左のグラフ参照)。

うち国内向けが千四百五十二億円で前年比三・〇％減、輸出が四百十九億円で一三・四％減と海外向けが大きく減少した。

機種別販売高では、音楽ゲーム以外のＴＶゲーム機が四百三十一億円で前年比七・四％増となり、うち完成品は一九・五％増加したが、基板タイプは一・七％減少した。またＴＶ音楽ゲーム機は百六十二億円で三四・九％増となったが、完成品は四・七％減少しており従来機のバージョンアップ用改造キット販売に移行しつつあることを示している。

メダルゲーム機は百三十一億円で三三・五％増と伸びた。

このほかはすべて前年比でマイナスとなっており、とくにＡＭ自販機は百四億円で二八・二％減となり、うち完成品が三七・〇％減、改造キット七四・一％減、シールなど用紙用品類も四・〇％減で、前年に激減したままなお減少が続いている。

プライズマシンは百四十億円で一〇・二％減。うちクレーン機は五十三億円で一九・六％減少した。これに伴い景品類も一八・三％減少し三百八十二億円となった。ただし製品販売高全体に占める割合を見ると、ＴＶゲーム機の二九・六％に次いで景品類は二六・三％を占めており、この二つの分野が販売の中心となっている。

小型乗物機は三十億円で七・六％減少した。付帯機器は三十七億円で急増した。

なお海外製品の輸入額は二百九億円で一八・五％減少。うち国内で販売した額は輸入額の約七割の四十五億円となっている。また他社製品を仕入れて販売した額は五百四十六億円で一三・四％減少している。

ＯＰ収入推計1・5％減

ゲーム場のオペレーション収入については、六千百九十五億円で前年度比一・五％減となり二年連続でマイナスになった。同報告書では集計値の一台平均売上高に、警察庁調べ(九九年十二月現在)の設置台数を掛け合わせており、あくまで推計値であるため実情を正確に反映したものにはなっていない。オペレーションの実態はもっと厳しいと見られている。

店舗形態別に見ると(左下の表参照)、専業オペレーターである専業店とＳＣロケの売上高が減少していることが、ＡＭ業界の低迷を示している。しかし飲食店などとの併設やシングルロケは売上げを伸ばしており、これが集計上、全体の減少幅を小さくしている。

売上高を機種別に見ると(右のグラフ参照)、プライズマシンが増加したほかはすべて減少した。

プライズマシンは二千三百七十三億円で前年比二・八％増となり、前年の急増より伸びは鈍化したが、この五年間堅調に推移してきている。うちクレーン機は三・三％増で、機械出荷額はかなり減少したがゲーム場の売上げは伸ばしている。これは機械よりも景品の内容によるものと見られる。その他景品提供機も一・五％増となった。

ＴＶゲーム機は千三百二十一億円で一三・六％減となり、依然として低下傾向が続いている。とくに基板タイプが七百六十八億円と二一・三％も落ち込んだのが影響している。しかし完成品は製品出荷額の増加に伴い前年とほぼ同額の五百五十三億円となり、音楽ゲームも急増したことがＴＶゲーム全体の落ち込み率に歯止めをかけた。

メダルゲーム機は千百七十六億円で四・八％減少。過去四年間はほぼ横ばいで推移している。

ＡＭ自販機は三百九十五億円で五・四％減。九七年までの三年間で急増したが、九八年に五九％減と大幅に落ち込み、九九年は製品出荷額の激減とともにロケ収入も低迷している。乗物機は九・〇％減少した。

なおプライズマシンの売上高に占める景品代の割合は三〇・〇％、ＡＭ自販機のシールなど消耗品代は二三・九％となっている。

機械一台当たりの年間平均売上高は(左下の表参照)、ＴＶゲーム機の完成品が五十六万二千円で前年比一三・一％増だが、基板タイプは三十八万二千円で七・三％減少した。音楽ゲーム機は設置台数が増えた分、同ゲーム全体の売上げは伸びたが、一台平均では二八・二％減の百三十四万八千円と大きく減少し、ブームが下火になったことを示している。

プライズマシンはクレーン機が設置台数の微増とともに一台の売上げも一・八％増の百六十三万七千円となったが、その他景品提供機は設置台数が増えたものの一七・一％減の五十三万九千円となった。

メダルゲーム機は設置台数が増えたが、全体の売上高が減少し一台当たりの売上げも一三・六％減の六十四万二千円となった。

逆にＡＭ自販機は設置台数および全体の売上高も減ったが、一台当たりでは一一・二％増の九十九万四千円となっている。

オペレーターの今後一年間の設置台数の増減予想では、クレーン機以外のプライズマシンが増え、音楽ゲームを含むＴＶゲーム機とＡＭ自販機が大幅に減少、このほかの機種は現状のままであまり変わらず、ＡＭ機全体の設置台数は減少すると回答している。

業務用ＡＭ機の製品販売高とオペレーション収入の推移

OP収入と製品販売高の合計／オペレーション収入／製品販売高　(億円)　94　95　96　97　98　99年度

業務用ＡＭ機の市場規模（単位：億円、カッコ内は前年）

市場規模 8,067 (8,271)／製品販売高 1,872 (1,982)／国内向け 1,452 (1,498)／輸出 419 (484)／オペレーション収入 6,195 (6,289)

機種別オペレーション収入

2,000／1,000 (億円)　プライズマシン（クレーン機）　TVゲーム機（TV音楽ゲーム）　メダルゲーム機　AM自販機　乗物機　その他

機種別オペレーション収入の推移

店舗形態別1台当たりの年間売上高（単位：万円、カッコ内は前年）

平均	専業店	併設店				
		飲食店	ホテル・旅館	ＳＣデパート	ボウリング場	その他
71.6 (72.6)	98.4 (101)	27.7 (25)	29.7 (28)	56.4 (60)	43.6 (56)	31.8 (8)

ＡＭ機の機種別1台当たりの年間売上高（単位：万円、カッコ内は前年）

平均	ＴＶゲーム機		ＴＶ音楽ゲーム	メダルゲーム機	乗物機	クレーン機	他プライズ機	ＡＭ自販機	その他ＡＭ機
	完成品	基板タイプ							
71.6 (72.6)	56.2 (49.7)	38.2 (41.2)	134.8 (187.7)	64.2 (74.3)	52.1 (64.9)	163.7 (160.8)	53.9 (65.0)	99.4 (89.4)	76.7 (64.5)

JPアトラクションに「五条霊戦記」も
東京JPは大規模改装

セガ社は立体音響施設「五条霊戦記」を、東京、梅田、京都の三ヵ所の同社ATP「ジョイポリス」（JP）に設置、九月三十日営業を開始した。

これは十月七日公開された同名映画（東宝配給）をもとにしたもの。劇場用に使用されている5・1チャンネルの音響効果システムをもとにした3Dサウンドを採用し、従来施設に比べ迫力と臨場感が増した。

平安末期、人斬りの鬼と化した遮那王（源義経）の伝説を老婆が語るのを聞いているうちに、利用者はその時代にタイムスリップし遮那王に襲われる、というストーリーで、振動や風、照明などが雰囲気を盛り上げる。定員八名。所要時間五分で利用料金五百円。

なお東京JPでは現在、五種類のアトラクションを新設しエントランス部分の内装を一新するなど大規模なリニューアルを図るため、その部分のみを囲って改装工事を行なっている。改装部分以外は営業中。

新アトラクションの内容はまだ公表していないが、ハイテクを使ったスリルと爽快感があるものとのこと。エントランス部分は巨大モニターを設置し店内のようすなどを伝えるほか、中間色を多用したカジュアルな雰囲気に一新する。同施設があるデックス東京ビーチが全面オープンする十二月二日に、リニューアルオープンする。

新機能など加え 2代目「アイボ」
ソニーから12月上旬出荷

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は十月十二日、自律型エンターテインメントロボット「AIBO（アイボ）」の第二世代として同「ERS-210」を十二月上旬発売すると発表した。

これは新しい動きや機能を追加したもので、表現力がさらに多彩になった。両耳が立って動くようになり、可動部分が二十ヵ所に増えた。尾が短くなり感情表現LEDを二種類追加。タッチセンサーが頭部のほか背中とあごにも搭載されたことなどが特徴。

また別売のメモリースティック（フラッシュメモリー、三種類）やPCカード（二種類）を装着すれば、音声で登録した名前を呼ぶと反応したり、五十種類の音声を認識する機能、目に内蔵したカメラで撮った写真をパソコン画面で見ることができるなどの機能を追加できる。

金、銀、黒の三色があり価格十五万円。

なお前作のアイボは日本と米国で合計四万五千台を販売した。

アイボERS-210

SNKアトラクションに「インビジブル」
ネオジオワールド東京

㈱SNK（本社東京、北野一成社長）は、東京・台場のAMパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」に立体音響施設「インビジブル」を設置、十月十四日営業を開始した。

これは透明人間をテーマとした同名劇場映画（同日公開）をもとにしたもの。映画配給元の㈱ソニー・ピクチャーズエンタテインメントの協力により開発、来年一月八日までの期間限定で設置した。

設置面積は三十平方㍍。ウォークスルー部分で、ウォークスルー部分を経て立体音響を楽しむ部屋に入る。ウォークスルー部分には三つのシーンがあり、透明人間が座っているとされるイスが回転したり、透明化された動物がいるとされる檻がガタガタ揺れたりする。立体音響はヘッドホンを装着、透明人間を元に戻す実験のようすを聞く。所要時間八分。利用料金五百円。

サミー 利用者制作のゲームを送信

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は、インターネットによる携帯電話用ゲームコンテンツサービスとして、利用者が制作したゲームを提供する無料ゲームサイト「A-1リーグ」を七月中旬開設、八月上旬からゲームを募集している。

ゲームを作りたい利用者は"A-1リーグ会員"に登録し、提供されるゲーム開発キットを使ってオリジナルゲームを作り送信する。同社の審査を通過したゲームは「A-2」レベルへ進み無料サイトで配信。一般利用者がこれをプレイして評価し、人気が高いゲームは「A-1」レベルへとステップアップ。その中でさらに優秀なゲームはNTTドコモのiモードなど携帯電話事業者の有料サイトへ移行させ、利用料金など収入の一部をゲーム開発者に分配することになっている。

テクモ iモード用のゲーム供給へ

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は、フジテレビの番組をもとにした携帯電話向けゲームソフトを開発、フジテレビに供給していくと九月二十二日発表した。第一作はテレビ番組と同名タイトル「あいのり」で、NTTドコモのiモード「フジテレビギン」の中のゲームコンテンツとして十月一日配信を開始した。

同ゲームは男性四人、女性三人がグループとなり、サーバーを通じてメールでやりとりしながら好感度を上げていき、気に入った男性に告白してカップルになるのをめざすもの。

同社では来年三月までに二～三タイトルのゲームを提供、その後も継続していく。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

インディアナポリス市条例問題 連邦地裁、申請を却下
施行中止を求める業界側は抗告へ

米国インディアナ州インディアナポリス市とマリオンカウンティが定めたゲーム場規制条例の施行中止を求めて、業界側は申請していたが、十月十一日に連邦地裁はこの申請を却下し、直ちに施行できると決定した。業界側はさらに抗告するが条例撤廃はかなり困難な見通しとなった。

インディアナポリス市などが七月に可決したゲーム場規制条例は、暴力行為や性的内容を含むTVゲーム機を他のゲーム機と分離し、十八歳未満の年少者をそれらに近づけないよう定めるもので、違反者には一日百ドル以下の罰金を課すほか、一年間に三回以上違反すると問題のTVゲーム機を撤去するか、ビジネスライセンスを返上するよう命じるとしている。

当初この条例は九月一日に施行される予定だったが、メーカー協会のAAMA、オペレーター協会のAMOAとインディアナAMOAなどがまとまって八月二十一日、条例施行を予備的に禁止する命令を出すよう連邦地裁に申請したため、その決定が出るまで条例施行は延期されていた。

業者側は申請に当たって、この条例は合衆国憲法修正第一条で保障されている言論の自由を侵害するものである、と主張した（本紙第619号参照）。

これに対しインディアナポリスの連邦地裁は十月十一日、業界側の申請を却下し、条例を直ちに施行できるとの決定を下した。七十四ページに及ぶ決定書で、デビッド・ハミルトン判事は決定理由も示した。

それによると、「挑発的なポーズをとるトップレスの女性の写真を盛り込んだ雑誌を、少年が買うのを州が禁止しても構わない。しかし、保護者の同意なしに同じ少年がゲーム場で、スナイパー（狙撃手）になるための訓練をするのに憲法上の権利を与えるというのは、合衆国憲法修正第一条に関する変則的な解釈となるだろう」と示している。

業界側は、「画面上の暴力」を規制する条例は、言論の内容を規制することであり、修正第一条の侵害に当たると主張。また条例の内容は曖昧であり憲法違反だとしてきている。決定は修正第一条違反にならないものに、性的刺激関係だけでなく暴力表現を加えており、不当だとしている。

連邦地裁の決定を受けてインディアナポリス市は十月十二日、市内のゲーム場など七十ヵ所に対し、二日以内に条例で決めているとおり規制ゲーム機を隔離するよう指示した。十三日からは、条例を守っているかどうかチェックを開始した。

連邦地裁には、業界側の申請のほか、本訴も提出されており、この審理は継続される。業界側は申請却下決定に対し、①連邦高裁に抗告するとともに、②連邦地裁に改めて「緊急の禁止命令」を出すよう申請するとしている。単にゲーム場の問題でなく、合衆国憲法を不当解釈するものだとして、大がかりなキャンペーンを開始する構えだ。

暴力シーンを画面上に映し出すTVゲーム機を地方条例によって規制しようとする動きは、インディアナポリス市以外にもあり、シカゴ、セントルイス、サンディエゴでも制定作業を進めている。このため業界側は全米的動きととらえ、反撃姿勢を強めつつある。

アンダミロUSA社に コナミ全面対決
特許の侵害はない、など

コナミは十月十三日、米国アンダミロUSA社（ロサンゼルス郊外）がコナミの米国子会社（業務用と家庭用）を相手どって特許訴訟を提起したことについて、「コナミ製品が当該特許を侵害している事実がないことを確信している。今後は、アンダミロUSA社が当該特許を所有しているかどうかの事実関係の確認を含めて、コナミの正当性を明らかにしていく」とのコメントを発表した。

アンダミロUSA社は米国特許4720789をコナミの米国子会社が侵害しているとして、八月十日に連邦地裁へ提訴した。この特許は、画面を見ながら床の上のパッドを踏むというTVゲームまたは運動システムに関するもので、八八年一月に登録されているが、アンダミロUSA社がこの特許を持っているかどうかなど分からない点がある。

アンダミロUSA社はコナミが「ダンスダンスレボリューション」（DDR）を米国で出荷したため、その販売禁止命令と損害賠償を求めるとしている（本紙第620号を参照）。この訴えに対し、コナミは正面から争うことを表明したことになる。

業界向けポータル
英国レジャーハブ社がアピール

英国レジャーハブ・ドットコム社（ロンドン、ティム・バットストーン社長）は今年一月ATEを機にAM業界向けポータルサイトを開設したが、これまでに百万ドル以上の売り上げを示すなど順調だとしている。

英国バーミンガムで九月下旬に開かれたLIWでも、同社は盛んにPRした。写真は、世界各地の衣裳を着たキャンペーン嬢が、スポーツカー「TVRタスカン」を抽選で当てよう、と参加を募っているようす。サイトはLeisureHub.com

米国WDWに新施設 ミニ遊園地追加
MKにも大型遊園施設

米国フロリダ州オーランドのウォルトディズニーワールド内のテーマパーク、アニマルキングダムに新アトラクション「チェスター&ヘスターズ・ディノラマ」が、またマジックキングダムに新アトラクション「マジックカーペット・オブ・アラジン」がそれぞれ加わることになった。

「チェスター&ヘスターズ・ディノラマ」はアニマルキングダムに設けられる約八千平方㍍のミニ遊園地で、ザンペルラ社製の回転式遊園施設「トリケラトプス」、レバーション社製ワイルドマウスコースター「プライミーバル・ワール」を中心としたもの。二〇〇一年春にある程度揃い、二〇〇二年春にはすべて揃う予定。

「マジックカーペット・オブ・アラジン」はマジックキングダム内のアドベンチャーランドに設けられる遊園施設で、ザンペルラ社製。四人乗りの十六個あるライド（マジックカーペットと呼ばれる）が上下動しながら回転するもので、「トリケラトプス」と比べかなり大きい。アラジンをテーマにした恒久的アトラクションはこれが初めてとなる。二〇〇一年夏オープンの予定。

ディズニーワールドではキャパシティ増につながる、と説明している。

DCとDVDプレイヤー セットで低価格
セガ・ヨーロッパ社が提供

セガ社の欧州家庭用子会社、セガ・ヨーロッパ社（ロンドン、JFセシロンCEO）は十月三十日から、「DC」とエンコア社のDVDプレイヤーをセットにして三百ポンド（約四万七千円）という低価格で提供することになった。十月十三日に発表した。

「DC」とセット販売するエンコア社の「ダイレクト450」は、DVDプレイヤーとしてのすべての機能を持つ。DVD機能を持つSCE「PS2」が欧州で十一月二十四日発売されるのに対抗し、クリスマスシーズンを有利に展開していく。

セガ・ヨーロッパ社はまた、このセット販売でDC用ゲームソフト「チューチューロケット」を同梱、DVD映像ソフトの割引券も付けるとしている。

International Trade Show

Show	Date
Australia's Amusement Expo (Australia)	Oct. 26-28
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Apr. 29-31
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.20-22
AMOA Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17

バルー氏就職 中古機を扱う

アタリ社、米国任天堂、ナムコ欧州などにいたことのあるフランク・バルー氏が、米国シェバリエ・インターナショナル・トレーディング社（CIT、ミレイユ・シェバリエ社長）に入社した。シェバリエさんとは二十四年前にアタリ社でともに働いたことがある。

CIT社は欧州を対象にした中古ゲーム機の販売が業務。バルー氏は販売先に近いロンドンにいて、ニュージャージー州のシェバリエさんの指示に従うことになる。

話題のマシン

CG空中戦「ストライクファイター」

最新戦闘機操縦

セガ社から「ナスカーアーケード」2Pも

㈱セガ（本社東京、大川功社長）から、子会社の㈱ワウエンターテイメント（旧AM1研）開発CGフライトシミュレーションゲーム機「セガ・ストライクファイター」が十月中旬発売となった。

これは戦闘機F／A－18ホーネットを操縦し、空中戦と地上攻撃のドッグファイトと、空中給油や空母への着艦などを行なうゲーム。操縦桿と二つの発射ボタン、スラストレバー、ブレーキとラダーペダルを操作する。

初心者用トレーニングと中上級者用実戦モードがある。トレーニングでは上昇、旋回など基本的な操縦と目的地への飛行、固定ターゲットの撃破を行なう。結果に関係なく一定時間でゲーム終了。

実戦モードは各ミッションで制限時間内に規定数の標的を破壊していく。クリアで次のミッションを二種類から選択して進んでいく。途中に空中給油、最後に空母着艦のボーナスミッションがあり、成功すれば高得点とダメージ回復となる。時間オーバー、ダメージ一〇〇%、エリア逸脱、ミサイルとバルカン砲の設定弾数がなくなれば、いずれもゲーム終了となる。

二十九インチブラウン管三つ使用のDX型標準価格二百四十七万五千円、SD型百十五万円。

また「ナスカーアーケード」（DX型は本紙前号本欄に掲載）のツインタイプも十月上旬発売となった。これは二十九インチ型ブラウン管を二つ搭載した2P型で、最高八人（四台）まで通信同時プレイ可能。標準価格二百二十二万五千円。

セガ・ストライクファイター（DX）

セガ・ストライクファイター（SD）

ナスカーアーケード（ツイン）

アリカ／彩京の新「テトリス」

2人協力も可能

「TAグランドマスター2」

㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）から、㈱アリカ製TVパズルゲーム「テトリス・ジ・アブソルート（TA）グランドマスター2」が十月二十七日発売となった。

これは「テトリス・ザ・グランドマスター」のバージョンアップ版で、二人同時プレイモードを充実させアイテムなどを追加した。四方向レバーでブロックの左右と下への移動のほか、上方向へ入れると即落下させることができるようになった。

二人用にダブルスモードが加わった。これは一つのフィールドで二人協力プレイするもので、1P側と2P側のブロックが同時に落ちてくる。このほか特別のコマンドによる隠しモードもある。

アイテムは巨大ブロックやレーザーなど十九種類に増えた。基本的ルールは前作と同じ。基板OP価格十六万八千円。

テトリスTAグランドマスター 2

タイトーの新プライズ機

スコップで盛る

「てんこもりもりオンステージ」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、プライズマシン「てんこもりもりオンステージ」が九月下旬発売となった。

これは長い柄の二つのスコップで菓子類など小型景品をすくい、皿の上に山盛りに乗せるゲームだが、その後三段階の仕掛けにより払い出される景品数がかなり少なくなるというもの。

景品を一定時間（LED表示）すくうとスコップがロックされ、皿が上昇して少し傾き、乗せた景品の一部を落とす。次に奥のボックスの扉が開き、フォーク型のアームが回転し皿の上を叩いてまた景品の一部を落とした後、残った景品を手前から奥へと掃き出す。これがボックスに入れば払い出される。

制限時間、皿の傾斜角度、扉の開く角度とボックス内に入るスロープ角度など調節可能。OP価格四十九万八千円。

てんこもり²オンステージ

話題のマシン

ナムコ新基板使用第1作のCGドライブ

新形式GP展開

「リッジレーサーVアーケードバトル」2P

リッジレーサーVアーケードバトル

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGドライブゲーム機「リッジレーサーVアーケードバトル」が十一月中旬発売となる。

これは「PS2」をもとにした業務用新CG基板「システム246」（本紙前号1めん記事参照）を使用した第一作で、「PS2」用ソフトを業務用にバージョンアップしたもの。2Pキャビネットでハンドル、シフトレバー、アクセル、ブレーキペダルなどを操作する。

車種は六種類のスポーツカーから選択。ビル街や海岸線、高速道路などを走行する四コースとボーナスコースでグランプリレースを展開。夜明から夕暮れまで時間経過も画像に反映している。

タイマー内にチェックポイントを通過していくが、通過できないとゲーム終了。コンティニューすれば業務用に追加されたポイント制のグランプリレースとなり、第四戦までコンティニューを続けると無料でボーナスレースに挑戦できるという新しいモードが加わった。価格未定。

カプコン「CPSII」で

多彩な風船割り

ミッチェル「マイティ・パン」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱ミッチェル（本社東京、尾崎ロイ社長）開発TV風船割りゲーム「マイティ・パン」が十一月中旬発売となる。

これは「ポンピングワールド」シリーズの続編で四作目となる。八方向レバーと一つのショットボタンを操作する。

基本的ルールはシリーズ共通で、浮遊する風船に矢付きのワイヤーを真上に打ち上げて割っていく。風船は大中小の大きさがあり、小さな風船だけが割ると消えるので、大中の風船は割って小さく二分割していかなければならない。

モードはステージクリア型、ステージがなく割り続けていくもの、多彩な仕掛けがあるものの三種類。はしごなど移動パターンが変化しアイテムも多彩。風船に触れるとゲーム終了。「CPSII」基板で価格未定。

マイティ・パン

ユウビスからプライズマシン

バケットを傾け

カプコン「ぐるリンゲット！」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、カプコン製プライズマシン「ぐるリンゲット！」が十月下旬発売となった。

同機はルーレットにより景品バケットを傾けるもの。ボックス内の四ヵ所に大型景品を入れた半円形のバケット（直径四十八センチ、奥行三十センチ）があり、ボタンで選択。

中央のルーレットの針の回転をボタンで止め、1～5の数字とL（左）とR（右）の組み合わせによりバケットが左か右へ数字分だけ回る。同じ方向へ五段階傾けると中の景品が落下する。終了後バケットが自動的に揺れて景品を落とすかもしれないチャンスもある。OP価格六十八万円。

ぐるリンゲット！

コナミの音楽ゲーム

初心者モードも

「キーボードマニア」2作目

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、鍵盤を叩くTV音楽ゲーム機「キーボードマニア・セカンドミックス」が十一月中旬発売となった。

これは二十四の鍵盤を二つ備えたキーボードシミュレーションゲーム機の二作目でバージョンアップ版。

前作のうち十曲に新しく二十曲を加え、計三十曲を収録。リズムよりもメロディーを重視した選曲となっている。

最大三曲までを十三の鍵盤で演奏する初心者向けライトモードと、二十四の鍵盤を使う中級者向けライトプラスモードが追加された。一人で四十八の鍵盤を使いコードとメロディーを奏でるダブルプレイモードもある。価格百二十八万円、改造キット二十四万八千円。

キーボードマニア 2nd MIX

訂正 本紙前号1めんの記事中、セガ社「GD-ROMドライブユニット」用拡張基板「DIMMボード」のメモリが1ギガバイトとあるのは、標準256メガバイトで最大1ギガバイトまで増やせるという意味でした。

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	6.70
2	–	ガンスパイク（彩京／カプコン Naomi） Gunspike 〔Cannon Spike〕 (Psikyo/Capcom)	6.43
3	3	ミスタードリラー 2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	5.96
4	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.92
5	5	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.55
6	6	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.53
7	4	ドラゴンブレイズ（彩京） Dragon Blaze (Psikyo)	5.33
8	7	ジャイアントグラム全日本プロレス3（セガ社 Naomi） Giant Gram 2000 (Sega)	5.27
9	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	5.03
10	13	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.00
11	9	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.77
12	8	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	4.65
13	–	1944ザ・ループマスター（カプコン Naomi） 1944 the Loop Master (Capcom)	4.64
14	11	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.63
15	18	マーヴル VS カプコン 2（カプコン Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.57
16	17	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.50
17	16	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	4.47
18	–	サイヴァリア・リビジョン（サクセス／タイトーGネット） Psyvariar Revision (Success/Taito)	4.45
19	14	ダイナマイトベースボール 99（セガ社 Naomi） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.44
20	15	スラッシュアウト（セガ社 Naomi） Slash Out (Sega)	4.43
21	12	婆裟羅（ビスコ） Vasara (Visco)	4.40
22	20	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.14
23	33	バーチャNBA（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	4.08
24	22	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.01
25	19	闘魂烈伝 4（ナムコ） NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ 2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.62
2	2	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.89
3	3	ドラムマニア・サードミックス（コナミ） Drum Mania 3rd Mix (Konami)	7.18
4	5	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.88
5	6	ギターフリークス・フォースミックス（コナミ） Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	6.59
6	4	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	6.50
7	10	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	6.36
8	9	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.13
9	7	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	6.05
10	8	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.85
11	15	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	5.77
12	–	クラッキンDJ（セガ社） Crackin DJ (Sega)	5.76
13	16	スターウォーズレーサーアーケード（DX／2P）（セガ社） Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	5.75
14	27	キーボードマニア（コナミ） Keyboard Mania (Konami)	5.63
15	13	ポップンミュージック 4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	5.60
16	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.55
17	11	ダンスマニアックス（コナミ） Dance Maniax (Konami)	5.45
18	–	ナスカーアーケード（セガ社） Nascar Arcade (Sega)	5.43

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	9.13
2	2	フォト＆シール・キララ 2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.67
3	3	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.25
4	4	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.65
5	8	ドリームステーション・ラブ（アトラス） Dream Station Love (Atlus)	5.83
6	5	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	5.69
7	7	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.30

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

有田佐市

Ludus Tonalis〈15〉

クロフツという、どの作品を読んでも確実に読者の満足感を充足さしてくれるイギリスの作家がいる。いや正確にはいたというべきかすでに鬼籍に入っている人である。

クロフツがすぐれて、読者をくすぐってくれるのは〝懐かしさ〃という心の動きである。

この〝懐かしさ〃については、それに対する見方がはっきりふたつに別れていて、サルトルなどは〝懐かしさ〃という感情の動きは非生産的なものでそこからはなんら新しいものが産み出されない。意識して忌避されるべきものとしていた。何十年も前の恋人に今会って何が起きるのか、お互いに精気を失った皺が深く刻まれた存在に失望するだけなのではないか。確かにサルトルは皺が深く刻まれてきたボーヴォワールを離れて、ごく若い愛人をつくってしまっていた。有言実行の人ではあるが〝懐かしさ〃についてそこまで言うこともないのではなかろうか。

ユングなどは〝懐かしさ〃という感情こそ人間であるということを証明する感情であり、同じ霊長類でも猿は〝懐かしさ〃という感情を持つことは出来ないのではないかという。〝懐かしさ〃こそ人間らしさに大きな幅をもたせてくれている。〝懐かしさ〃を感じることが出来ない人は欠損人間であるという。

退職を前にしてあるいはこの〝懐かしさ〃がどこか心の片隅で蠢きだしたのか、きれぎれになっていた音への絲が幽かに繋がっていて、忙しさと貧しさの中へ埋没していた音が気掛りになってくる。

この頃深夜読書をしながらごく小さい音でFM放送をきいている。FM放送は深夜になると、リクエストによる音の構成が多く、このところ人気があるポップスが流れてくる。

ポップスについても結婚後は殆んど聴いてこなかったので非常に新しく鮮やかな感じに襲われることしばしばである。何処かで何時か聴いたままとうに忘れていた名曲が流されることが一日に一度から、間隔があいたとしても十日から二十日の間には一度ぐらいは流れてくる。

はじめのうちは殆んど無意識に聴き流していたのだが、ずっと毎晩聴き続けていると、流れている曲の中でも特にキックが強い曲がだんだんと意識に訴えてくるようになる。

幸か不幸か通勤途次、駅の近くに新品だけではなくて中古品も取り扱っているレコード店がある。

試みにメロディの一小節、さわりともいうが、それを口ずさんでこういう曲のCDがあれば欲しいのだがとこの店で尋ねてみる。

メロディを憶えるのはまだ中学生時代にメディアとしてはラジオしかなかった頃、メロディを自分流の譜につくりあげて暗譜することに慣れてきていたから、今でも曲りなりにそれが役立つのである。

CD屋の親父さんは、かなり音に対して達者な人のようで、きれぎれに私が憶えているメロディから、その曲名が分る人であり、店にそのCDがあればすぐ買えるし、ない場合には一週間ぐらいで取り寄せてくれた。

また当時、同じ職場にフォークソングが流行した時代に売れなかったシンガーソングライターがいて、このCD屋の親父さんが分らない曲名でも、その人に聞けば大体分ることが多かった。

結婚前にLPを購入していたのと較べるとCDは安い感じがして、一曲のためにー枚のCDを買うのもそうは痛いという感じがしなかった。

また一曲のためにー枚のCDを購入して、他の曲も聴いてみるのだが、自分が追っかけていた曲以外の曲でこれはいいという曲は殆んどない場合が多い。

ヒット曲をつくるということがいかに難しいのかということがよく分る。

またヒット曲をつくるのが難しいのに絡んで、一発屋といわれる人やグループがけっこう多く存在している。

一曲だけで世界的に有名になったのだが、後が続かなくて、そのままぽしゃってしまうのである。

この一発屋の曲を、ずっと後になって購入するのが至難の技である。

カタログで調べて貰っても、一発屋のヒット曲というのはヒットした時から五、六年後には確実に廃盤になってしまっている。

しかしFM局ではそういう一発屋の曲もけっこう流してくれている。

入手出来ないとなると変なもので、演奏しているグループ名とその曲名が、かえってつよく意識に刷りこまれてゆくようだ。

ある日、新聞の今までは全然見ずにやり過していた通販のCDの広告が、七〇年代、八〇年代のポップスのコレクションを出しているのに目がゆく。蟲眼鏡で辛うじて見えるくらいのごく小さな活字で曲目が掲載されている。読み辛い字を意地になってそれでも丹念に見てゆくと、入手出来なかった一発屋の曲が数曲は入っている。

数曲のために十数枚のCDを三万円ぐらいの価格で購入するのが妥当かどうか、約一個月間ほどは躊躇いながら過すことになるのだが、結局は購入することにしてしまう。

一度こういうコレクションを購入してしまうと、ブレーキが壊れた自動車と同じでとどまるところが知れない状況に陥ってしまう。

また今までずっと無関心であった、新聞の通販の頁につい目が行ってしまう。コレクションの極小の活字の曲名を辿ってゆくと、どんなコレクションにでもよくしたもので今迄入手出来なかった一発屋の曲が数曲は入っている。

つい毒皿の境地に嵌りこんで注文を重ねることになり家人の不評を浴びることになってしまう。

ポップスの曲名が気になりだして、かなり後のことになるが、CD屋の親父さんがその曲はどの局で何時頃に流れていたのかと訊いてくることが度重なるようになり、自分で局へ電話で尋ねてみるとどの局でも時間さえ分れば曲名を知らせてくれる係がおかれていることも分ってくる。

中にはアルバイトの係員がいいかげんな返答をする局もあり、架空の曲名、架空のアーティストを堂々と述べる人もいて酷い目にあったことも一度ならず再々あった。

Taito To Sell Its Head Office Building

Taito Corp., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term and full fiscal year results on October 20. The company also announced that it would invite 300 employees to apply for voluntary retirement and carry out real estate sales of its head office and Central Institute. The company has not prepared consolidated results since 1997.

The post-revision forecast for the mid-term ending September shows non-consolidated revenue of ¥28,800 million and a net loss ¥1,750 million. Taito previously forecast ¥32,000 million in revenue and ¥300 million in net income on May 18.

The post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 2001 is ¥64,000 million, and let loss ¥1,600 million. Taito previously forecast ¥70,000 million in revenue and ¥2,900 million in net income.

According to Taito, the first-half revenue dropped below the initial expectations, since arcade operations income, the main source of revenue for the company is tapering off, and coin-op game and home video sales dropped below the expected level. As a result, the company will incur a deficit.

In the second half, in an attempt to lower its operating costs, Taito will invite 300 out of 1,717 employees to take voluntary retirement. This will be carried out by December. Although ¥1,300 million in special retirement allowance is included in the special loss, payment of personnel expenses will decrease by ¥600 million. From April 2001 onward, ¥2,000 million in personnel expenses will be saved annually.

The home video game division at the Central Institute (Yokohama) will be integrated into the Ebina Factory (Ebina City, Kanagawa Pref.) which presently houses the coin-op game division. As a result, the head office building in the center of Tokyo and the Central Institute will be sold. Although these sales will be carried out within this year, the price at which they will be sold is not yet decided.

75% Of Yubis Debts Waived

The Osaka Districtauthorized the rehabilitation plan of Yubis Co., Ltd, Osaka, on October 2. Under the terms of the agreement, Yubis' creditors agree to waive 75% of the money owed to them by Yubis with the remaining 25% to be paid back to them over the eight years from April 2002. Yubis is one of the leading coin-op game distributors in Japan.

The composition plan was first authorized at Yubis' creditors meeting and then by the district court. Although it was thought difficult for the plan to be authorized since Yubis is involved mainly in selling and is not a manufacturer, it just gained the necessary votes thanks to the strong support of the manufacturers from which Yubis purchases products and arcade operators to which it sells those products.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Jaleco Revises Forecast Down

Jaleco Limited, Tokyo, revised downwards its forecast of mid-term and full fiscal year results on October 20. Jaleco has already become a subsidiary of Pacific Century Cyber Works Ltd., Hong Kong, and its president Yoshiaki Kanazawa will be replaced by Todd Bonner. On November 1, the company name will be changed to Pacific Century Cyber Works Japan Ltd.

The post-revision forecast for the mid-term ending September shows consolidated revenue of ¥1,780 million, and a net loss ¥730 million. Jaleco had previously forecast ¥3,300 million in revenue and ¥150 million in net loss on May 26.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year to end March 2001 is ¥5,780 million, and net loss ¥980 million. Jaleco previously forecast ¥7,000 million in revenue and ¥180 million in net profit.

According to Jaleco, the coin-op game market dwindled considerably in the first half and revenue from home videos sales also dropped far below the initial expectations, due to the disappointing performance of its new software "Dream Audition", thus causing the deficit margin to widen. In the second half, sales are expected to recover a little due to shipments of several home video titles. However, since the company must make ¥615 million in payments for capital increases in September and November, and retirement allowances to president Kanazawa, the company will incur a deficit for the second year in a row.

Due to the above measures, , revenue is predicted to recover to ¥72,000 and net income to ¥3,300 million in the term ending March 2002.

CG Boards By Namco, Sega

At the AM Show, Namco exhibited both a coin-op interface board mounted on the main board of "Play Station 2", and the coin-op CG board "System 246". This allows the advanced image-processing capacity of "Play Station 2" to be applied to coin-op videos at low cost. Namco intends to offer the system to other manufacturers. The first product based on the new system is Namco's car race video "Ridge Racer V Arcade" which will be shipped within this year.

Sega announced that it will ship the CG system board "NAOMI 2", an upgraded version of "NAOMI" within this year. It also announced the development of a "GD-ROM drive" and "DIMM board" for "NAOMI" and "NAOMI 2".

The "GD-ROM drive" is mounted on the "Dream Cast" and the name "GD-ROM" comes from the adoption of a special system which is the same size as CD-ROM but has a 1 giga capacity. Although MASK ROMs have been used up to now in coin-op videos, with the drop in production of MASK ROMs, Sega decided to shift to "GD-ROM". This shift in strategy will start within this year. Other new videos exhibited at the AM Show are as follows.

Capcom unveiled "Rival School 2", "Cannon Spike" and "Giga Wing 2" on Naomi board, Mitchell's "Mighty Pang" and Capcom/Eighting's "1944 The Loop Master". Konami introduced a series of music videos as well as "The Policeman - Shinjuku 24 Hours", "Take your Best Shot" and "Code One Dispatch".

Namco unveiled "Ninja Assault" and "Sniper 13 - Miracle Trajectory". Psikyo introduced "Dragon Blaze".

Sega unveiled "NASCAR Arcade", "Planet Harriers" and Naomi board mounted "Strike Fighter", "Confidential Mission". "Death Crimson OX", etc. Aruze/SNK exhibited only "Nightmare in the Dark" for "NEO-GEO" use. Taito introduced the latest video game in its "Go! By Train" series, and Success' "Psyvariar Revision" on its G-Net system.

Video games by Korean manufacturers were exhibited in the booths of Intac Japan, Oriental Software, etc. The main games were Multimedia Content's "Ben Hur 2000", IS Game World's "Speed Hunter", etc. A video game from IGS, Taiwan, was also exhibited. No American video games were exhibited.

Konami Denies Andamiro's Claim

Konami Corp., Tokyo has finally made a statement regarding the patent infringement lawsuit brought against its American subsidiary by Andamiro USA Inc. On October 13, Konami said, "We believe firmly that there is no basis in fact for the claim that Konami has infringed upon the patent in question (US Patent No. 4,720,789). We will continue to assert the validity of our position in the course of the lawsuit, and will determine whether or not Andamiro USA owns the patent in question."

Andamiro USA, a subsidiary of Andamiro Co., Ltd., Korea, brought a lawsuit before the District Court on August 10, charging that Konami had infringed upon Andamiro's patent, asking for an injunction against Konami selling "Dance Dance Revolution" and compensation for damages (*see "Game Machine" No. 620*).

TAITO

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。
だれでも気軽に楽しめる 電車運転シミュレーションゲーム
がんばれ運転士!!
のんびり走ろう電車の旅
のんびり運転、しっかり操作。
●サイズ：W1042mm×D1621mm×H1908mm
●重量：約170kg
楽しさ優先のゲーム性
◆ドアの開け閉めや車掌アナウンスを手動で操作。
◆直接制御の空気ブレーキを再現。
◆有名観光地がゲームラウンド。しかも観光ガイド付。
写真協力／江ノ島電鉄株式会社
コントロールパネル、一新！
タイトーSCメダルシリーズ第8弾
満腹飯店
楽しいキャラ
簡単操作
ラーメン、チャーハン、ブタの丸焼きを狙ってメダルゲットだ！
料理に狙いをつけてボタンを押すだけ。
料理の載った皿が目の前で止まるとアタリ。
●サイズ：W470mm×D606mm×H320mm ●重量：約60kg
てんこもりオンステージ
TENKO MORIMORI ON STAGE
すくって、のせて、てんこ盛り！
みんな楽しい、誰もがうれしいプライズゲーム！
様々な小型景品に対応！
細かなペイアウト調整が可能！
●サイズ：W780mm×D1015mm×H1990mm（ポップを含む）●重量：約130kg
あの人気の「おてなみ拝見」最新作!!
TAITO NET
その名も…
続 おてなみ拝見
Zoku Otenamihaiken
前作同様に、たくさんのゲームが一枚の基板で遊べます。
近日登場
将棋
3人麻雀
ビリヤード
チェス
ヘキサイト
開発元 SUCCESS
怒涛の究極メダルアクション!!
777
BERMUDA PANIC
バリエーションに富んだスロットアクションを実現。
多段プッシャーと宝船型コンテナでインパクトのある払い出しを演出。
●サイズ：W630mm×D725mm×H1875mm ●重量：105kg
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP. 2000